

Palabras clave: Design gráfico - Creatividade - Intuição - Razão - Comunicação Visual.

(*) **Crystal Esther Camacho Bobadilla**. Profesora Investigadora de Tiempo Completo adscrita al Dpto. De Computación y Diseño del Instituto Tecnológico de Sonora. (2010) México. Lic. en Diseño Gráfico. Universidad del Valle de Atemajac (2002). Mtra. en Educación. Instituto Tecnológico de Sonora. Miembro del Cuerpo Académico: Comunicación y Diseño. **Luis Guillermo Díaz**. Cons. Lic. en Diseño Gráfico. Instituto Tecnológico de Sonora. México. Colaborador del Cuerpo Académico: Comunicación y Diseño. **Claudia Erika Martínez Espinoza**. Profesora Investigadora de Tiempo Completo adscrita al Dpto. De Computación y Diseño del Instituto Tecnológico de Sonora. México. Lic. en Diseño Gráfico. Universidad del Valle de Atemajac. Mtra. en Administración con especialidad en Mercadotecnia. Tecnológico de Monterrey. Miembro del Cuerpo Académico: Comunicación y Diseño. **Oswaldo Alberto Madrid Moreno**. Profesor Investigador

de Tiempo Completo adscrito al Dpto. De Computación y Diseño del Instituto Tecnológico de Sonora. México. Lic. en diseño gráfico por Universidad del Valle de México (Universidad del Noroeste 1994). Mtro. en Comercio Electrónico por el ITESM (2006). Profesor investigador del Instituto Tecnológico de Sonora y miembro del Cuerpo académico de Diseño y Comunicación. **Carlos Ubaldo Mendivil Gastelum**. Profesor Investigador de Tiempo Completo adscrito al Dpto. De Computación y Diseño del Instituto Tecnológico de Sonora. México. Lic. en diseño gráfico por el Instituto Tecnológico de Sonora (2007). Mtro. en Administración en el Instituto Tecnológico de Sonora (2010). Profesor investigador del Instituto Tecnológico de Sonora y miembro del Cuerpo académico de Diseño y Comunicación. **Enrique Vidal Méndez**. Profesor Investigadora de Tiempo Completo adscrito al Dpto. De Computación y Diseño del Instituto Tecnológico de Sonora. México. Lic. en Artes Visuales. Universidad de Guadalajara. Mtro. en Estética y Arte. Universidad Autónoma de Puebla. Miembro del Cuerpo Académico: Comunicación y Diseño.

La comunicación artística en la cultura digital

Actas de Diseño (2017, Julio)
Vol. 23, pp. 72-77. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: noviembre 2013
Fecha de aceptación: julio 2014
Versión final: noviembre 2016

Eva Figueras Ferrer (*)

Resumen: La tensión entre original y copia no es novedosa. Parte de su actualidad radica en la inadecuación de la legislación sobre propiedad intelectual y de la estructura de algunas industrias culturales a la realidad del paradigma digital. En este artículo se analizan y ponderan otras *presuntas* disyuntivas, como el creciente peso de lo virtual en el espacio comunicativo en el que tiene lugar el proceso de creación-producción-difusión-legitimación artística. La reflexión sobre los profundos cambios que supone la asunción de la cultura digital en la comunicación artística aporta indicaciones sobre qué ingredientes integran la originalidad en el siglo XXI.

Palabras clave: Comunicación - Cultura digital - Autoridad - Legitimación - Grabado - Originalidad.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 77]

Introducción

La cultura digital conlleva profundas transformaciones que hay que tener en consideración. Algunos teóricos, al reflexionar sobre la cibercultura y hacer las predicciones acerca de su alcance, utilizan imágenes tipo *diluvio universal*. Según Lévy (1997) se trata de un segundo diluvio en el que la información sustituye al agua, con parecido potencial de inundación y naufragio, pero sin arca ni tierra firme que permitan la esperanza de un retorno al orden preestablecido. O bien la imagen del *terremoto*, como Le Glatin (2007) al explorar los efectos de Internet en la cultura. En estas consideraciones prolifera un discurso sobre la revolución digital que tiende a la hipertrofia, anunciando fenómenos *nunca vistos* y pronosticando la rápida desaparición de todo lo que hay actualmente (Donnat, 2010). Dejando de lado las interpretaciones *catastrofistas*, es inevitable una reflexión sobre los profundos cambios que supone la asunción de la cultura

digital conceptos como original y autoría, la asimilación de la cultura amateur con la profesional y la pérdida del poder prescriptivo de las instituciones clásicas, son algunos temas recurrentes en la refundación social que se preconiza como impacto de la cultura digital. Sin embargo, quizá no sea tan evidente discernir entre si estamos viviendo un *cambio de época* o una *época de cambios*. Desde el ámbito del *management* y de la planificación estratégica, Mintzberg (1994) cuestionaba el porqué siempre nos parece que *nuestra* época es tan turbulenta. Y concluía su análisis en que rara vez las personas que experimentan los cambios son las mejores para juzgar sus magnitudes. Este artículo reflexiona acerca de algunas dicotomías artísticas, que la cultura digital ha hecho emerger. Pretende cuestionar algunas proposiciones disyuntivas que, aparentemente, se derivan de la cultura digital, como la amenaza del original derivada de la proliferación expo-

nencial de la copia. Se afirma que, a menudo, el diluvio de información dificulta el discernimiento, mostrando como novedosos conceptos que tienen larga trazabilidad en lenguajes artísticos como el grabado. Estamos de acuerdo con Donnat (2010), al alertar que prolifera un discurso sobre la revolución digital que tiende a la hipertrofia, anunciando continuamente fenómenos *jamás vistos* y pronosticando la pronta desaparición de todo aquello existente en la actualidad.

Original y copia aplicados al grabado

Original y copia son conceptos interdependientes: aluden uno al otro, se necesitan mutuamente. Identificar y ahondar en el original implica cierta aceptación tácita de la multiplicidad y remite a la autenticidad, la autoría y el origen. La copia, en arte, evoca al ámbito de la industria, la gestión, el derecho y la reproducción técnica. ¿Dónde reside el original en grabado? ¿Existe? Nacido con una finalidad distinta a la expresión artística (cómo ocurrirá siglos después con el cine), la matriz (en madera, metal o piedra, para referirnos a los soportes clásicos) no puede considerarse el *original*. En la matriz está contenida su *artisticidad*, claro está, pero no es el objeto artístico. La matriz no es, conceptualmente, en analogía a la creación literaria, el manuscrito. Son originales cada una de las estampas que el artista decide estampar, con lo que la disyuntiva original-copia no es procedente en este lenguaje, en el que tienen pleno sentido el concepto de *original múltiple*. Era costumbre, tradicionalmente, rayar o dañar la matriz para evitar copias falsas –la *piratería* en lenguaje actual– lo que subraya la limitada consideración de la matriz como objeto singular y único.

A lo largo de su historia y aun en la actualidad, es habitual que en el proceso del grabado intervenga, además del artista, el estampador como profesional especializado. El concepto de creación colectiva o, al menos, no unipersonal no es, para nada, un fenómeno contemporáneo. En el III Congreso Internacional de Artistas, celebrado en Viena en 1960, se establecieron los principios referentes a la obra gráfica original. El acta final contiene los preceptos mínimos que de forma unánime han ido aceptándose por los grabadores y afecta esencialmente a la definición de las técnicas, a la directa intervención del artista, a la firma y numeración, a la figura del estampador, a la marca o destrucción de la matriz una vez realizada la edición y a que el contenido no sea una reproducción de otra obra de arte. (Cabo de la Sierra, 1979)

Igualmente se aceptaron algunas de las propuestas del Comité Nacional Británico de la Asociación Internacional de Pintores, Grabadores y Escultores (UNESCO) entre las que destaca la limitación de las pruebas de artista y de estado y, por primera vez, se establece que “no se consideran dentro del grupo las copias de obras de arte, realizadas por procedimientos fotomecánicos, u otras técnicas, aunque sean limitadas y lleven la firma del artista cuya obra se reproduce”. Afortunadamente, los resultados del simposium se fueron asentando y modelando en otros posteriores: Nueva York 1961, Québec 1982 y Venecia 1991 tras los que se asumen los cambios propios del avance tecnológico, siempre por delante del

lenguaje, que requieren de tiempo y uso y expansión para ser conocidos y aplicados por la mayoría.

La copia y multiplicidad de la estampa no parecen comprometer, en la innovación técnica que supuso el grabado, el concepto de originalidad y si, en cambio, el de singularidad, el *hic et nunc* benjamiano. De ahí la afirmación de Benjamin (1939) de que con el invento de la xilografía la autenticidad fue atacada en su misma raíz, con lo que se da por supuesta cierta equiparación, en arte, entre lo *auténtico* y *único*. También subyace cierta asimilación entre original y origen, tema que desarrollamos a continuación. Parece que la *innovación*, la inventiva, deba poder probar su novedad en el muro de la historia. El ejemplo del grabado permite matizar la vinculación entre original y copia. La multiplicación hasta el infinito de la copia no tiene porque diluir la originalidad, al menos en el sentido que impida la innovación, la creatividad. Otra cuestión es si, en el ecosistema digital, se ha roto esta asimilación tácita entre originalidad y origen, la prueba de la trazabilidad y de la confrontación de las nuevas expresiones artísticas con la historia. Y, relacionado con esto, también podemos abordar como se produce la legitimación de la originalidad, una cuestión de sociología del arte. En este sentido, en la época en que Benjamin redactaba su ensayo, el cine representaba el estadio último de la mediación técnica entre arte y público. Benjamin era clarividente de las consecuencias que comportaba el cine derivadas de la descontextualización histórica y el desapego de la tradición que suponían en lenguaje cinematográfico. El cine implicaba una transformación de la relación existente entre originalidad y autoridad, términos que la cibercultura ha separado completamente.

Originalidad y autoridad

Hemos apuntado que la crisis actual de la originalidad no es consecuencia directa ni de la copia ni del seísmo de Internet. La anunciada (y quizá presunta) disolución del original tendría mayor vinculación con el carácter prescriptivo de la originalidad. Es la autoridad de la originalidad lo que realmente desencadena la crisis del concepto. Leo Siegel (2010) afirma que existe consenso acerca de la crisis de la originalidad. ¿De dónde procede? Deriva de la saturación de información, por una parte, pero deriva principalmente de la asimilación que la sociedad hace entre originalidad y la idea del genio creador, que llegó a su plena expansión en el romanticismo del siglo XIX. Una de las premisas de Internet es dar voz a todos, es la voluntad igualitaria y democrática. El héroe, su individualidad genial, es el proveedor de originalidad. Siegel describe que en Estados Unidos se admira a aquello que es único, pero no a la autoridad que podría emanar de esta unicidad. Una de las premisas de Internet es dar voz a todos, es la voluntad igualitaria y democrática. El igualitarismo contrasta con la excelencia, que es difícil y rara. En este sentido Internet exalta la biología por encima de la cultura. El ecosistema de la cibercultura constituye un cierto retorno a la comunidad, al grupo, más que la diferenciación individual. Internet permite la originalidad a condición de cierto anonimato, de impedir la creación de una casta de prescriptores, de evitar que

la originalidad desencadene en autoridad. Una de las premisas de Internet es, pues, la de negar los preceptores tradicionales. La crisis de la originalidad, por tanto, es sobre todo una cuestión asociada al poder, y no deriva tanto de los cambios en las prácticas artísticas. Debemos reconocer, claro está, que el igualitarismo contrasta con la excelencia, que es difícil y rara. Volveremos sobre las consecuencias del todo vale cuando hayamos desarrollado un corolario directo de la premisa de horizontalidad, del dar voz a todos, que conduce a borrar las fronteras entre profesional y amateur.

El amateur profesional

La difusión de límites entre profesional y amateur es consecuencia directa de la cibercultura, y ha sido celebrada como conquista social: no es la autoridad que confiere la posición académica o el estatus profesional del crítico, profesor, o curador el que legitima las propuestas artísticas, sino la recepción y la evolución de estas propuestas en la cibercomunidad.

Las sociedades contemporáneas, tan faltadas de legitimación y participación social, tienen depositadas en la cibercultura grandes esperanzas. Actualmente, cuestionar las bondades de la equiparación amateur-profesional no es *políticamente correcto*. Pero el culto a lo amateur tiene sus peligros, y una visión sugestiva de ellos está contenida en Andrew Keen (2007). Su crítica a las plataformas de participación social, o a Wikipedia como nueva catedral de conocimiento, tienen una parte provocativa, pero el discurso de Keen contiene juicios de calado, propios de la epistemología, como cuando afirma que la verdad ya no es una condición instalada en el mundo, objetiva. En la cibercultura la *verdad* se desprende del consenso de la comunidad. Neil Postman (1986) había trazado ya una afirmación análoga al analizar el medio televisivo también como una epistemología.

Algunos estudios cuantitativos, como los de Donnat (2009) al analizar la evolución de las prácticas culturales en Francia entre 1997 y 2008 (momento de eclosión de la cultura digital), plantean la necesidad de redefinir lo que entendemos por prácticas culturales amateur. Algunas de ellas han ido precisamente a la baja, pero han aparecido nuevas formas de práctica amateur en música, escritura, artes plásticas y diseño gráfico. La emergencia de nuevas plataformas y la facilidad en la distribución de software han sido factores clave para potenciar la composición musical y la participación en algunos lenguajes artísticos, por ejemplo.

Nos parece, sin embargo, que debemos valorar otros factores, para comprender los cambios sociales acaecidos en algunas prácticas artísticas. Existe evidencia estadística de la proliferación de intérpretes y propuestas musicales. Plataformas como You Tube o Myspace han contribuido notablemente a posicionar propuestas en el mercado, rompiendo la autoridad, el poder prescriptivo de las industrias culturales y también cierta idea del canon. Pero cabe aducir que también habrá contribuido a este desarrollo el gradiente de conocimiento musical entre generaciones próximas. El desarrollo de la formación musical, —esté reglada o no la educación— ha sido

notable en muchos países. El capital cultural en música de nuestras sociedades se ha incrementado, lo que ha facilitado también la eclosión de nuevos intérpretes y compositores. ¿Podríamos afirmar lo mismo respecto a las artes visuales? Debemos tener en cuenta estas variables ante el riesgo que la proliferación de propuestas artísticas en el entorno de la cibercultura pudiera relajar el reto de mejorar la calidad de la formación artística en las instituciones especializadas. Cobra aquí sentido la reflexión de Le Glatin (2010), cuando señala la enorme paradoja que supone el hecho que la mejor forma de subvertir las verticalidades del comercio cultural y de la *expertise artistique*, desconectada de la población, reside a menudo en aprendizajes del todo verticales: es necesario el dominio de los grandes hitos de la historia de las ideas, las artes y la ciencia, lo que anticipa una de las conclusiones de este artículo. La crisis de la originalidad es quizá, ante todo, una crisis de autoridad. Veamos de cerca la naturaleza del ecosistema digital para discernir en que espacios tiene lugar esta crisis.

La realidad de lo virtual

“Si puede ser escrito, o pensado, puede ser filmado”

Stanley Kubrick

Khalili (2005) analiza el cambio producido en el hipercine y el cibercine en relación al cine tradicional: la realidad virtual del cibercine cambia las fronteras establecidas entre la realidad de los objetos y la experimentación de esa realidad. Actualmente, jóvenes generaciones se plantean investigaciones con títulos sugerentes como *La realidad dentro de la Ficción* (Vilagut, 2012) con planteamientos interesantes acerca de la realidad, de la imagen real y la ficticia, de la realidad virtual tangible aunque sea a través de una pantalla, de la infinita carga potencial del cibercine en la creación de imágenes tan sobresalientes y atemporales que se han convertido en parte de la cultura popular.

Es tentadora la analogía de situar el original como perteneciente al mundo real y la copia en el virtual. En este binomio el sentido común es engañoso, al oponer los dos términos, negando el pleno sentido a la expresión *realidad virtual*, y relegando a la virtualidad a un tipo de existencia inferior. Es seguramente Lévy (1997) quien mejor ha descrito la *ontología* de la virtualidad. En filosofía, virtual se opone a actual, no a real. Siguiendo a Ferrater Mora (1984), las distinciones filosóficamente interesantes son las que distinguen *real de posible o aparente* o que identifican *real* como *actual*. En la semilla está contenida la planta, que no es actual, pero sí real. Toda la cultura digital es virtual, como lo son el lenguaje o las matemáticas, a quien nadie negaría su realidad. Precisamente, el debate que ha dado lugar a este artículo tiene su lugar de expresión en esta dicotomía, ya que es en la cibercultura donde tiene lugar la falta de adecuación de los conceptos y definiciones.

La cibercultura, en cambio, no diluye los lenguajes artísticos tradicionales ni las instituciones culturales de legitimación cultural. Las visitas virtuales a los museos o

la multiplicación de las imágenes hasta el infinito pueden incrementar el interés por los originales y constituir un canal muy eficaz de promoción. Otra cosa bien distinta es la creación artística que se da en la cibercultura, que lleva implícita nuevas formas de producir obras caracterizadas por constituir procesos y no resultados definitivos, y de aquí la dificultad en encerrar un sentido a aquello que no está delimitado ni en el espacio ni en el tiempo (el aura benjamiana). La existencia de estas obras es el resultado del proceso, de su experimentación. El *proceso* predomina sobre el objeto y el sujeto, importando no los contenidos estéticos, sino el trabajo desarrollado sobre las imágenes. Según Fajardo (2010) los cibernautas, internautas, los artistas trabajan hoy con procesamientos diferentes a los de hace veinte años:

El gran auge de los fragmentos micros está produciendo la ruptura con la legitimación autoritaria de los géneros. Se impone ahora la multiplicidad de collages estéticos. En las artes plásticas se observan performances, instalaciones que combinan, sin ningún trauma moral, sin *delito*, materiales tradicionales, incluso orgánicos, con aquellos provenientes de la telemática y la cibercultura; se desea de esta manera un arte de multimedia, que conserve lo que la tarda modernidad produce junto a los remanentes de la cultura no moderna.

Son también estas obras las que han generado la idea de *autor colectivo* y ponen en crisis el concepto de *creador individual*. Y los espectadores de este proceso, ya no se encuentran exentos del proceso de creación, sino que participan activamente a partir de los diferentes medios. Esta es la idea de un autor colectivo integrado al programador. El artista puede ahora hacer uso de cualquier medio para llevar a cabo y para difundir su obra, y este proceso es lo que la modifica constantemente, dejando atrás la idea de una obra acabada y finalizada.

Lo computacional va haciendo desaparecer el concepto moderno del Yo Creador individual, transformando también la relación espectador-arte, pues éste puede a la vez crear la obra, programarla, desfigurarla a su antojo. Con ello desaparece la era de la interpretación y se entra a la era de la programación, subordinando el lenguaje al cálculo, a los modelos numéricos proteiformes. (Pisticelli, 1995)

Como hemos comentado en el grabado de creación la autoría, la intervención directa del artista, era *conditio sine qua non* de la obra gráfica original. La duda puede restar en los procesos nuevos en continua evolución: sirvan como ejemplo los medios informáticos, que llevan implícitas relativamente nuevas formas de representación y reproducción de imágenes más que para su producción, y cuya nomenclatura aun está por resolver, ya que el término *estampa digital* parece haberse convertido en un cajón de sastre donde cabe cualquier imagen impresa por estos medios. Cualquier imagen artística será programada, modificada, obtendrá su valor por el hecho de ser procesada y transformada cuantas veces se desee. No existirá original de la obra, ni copia. “Secularización tecnomediativa y colectiva donde el aura de lo personal y lo original

del arte, en la época de la reproductividad tecnológica, va desapareciendo paulatinamente”. (Fajardo, 2010)

La no determinación de sentido de la obra y el cuestionamiento de la autoría es anterior a la cibercultura. En un sentido filosófico es abordado explícitamente en el post estructuralismo de Foucault y la hermenéutica y, más específicamente, es objeto de reflexión por parte de Umberto Eco en *Obra abierta* (1979). Eco plantea que toda obra de arte es un “mensaje fundamentalmente abierto, una pluralidad de significados que conviven en un solo significativo”. En ciertas obras contemporáneas esta apertura es intencionalmente buscada y positivamente valorada:

No en un mensaje concluso y definido, no en una forma organizada unívocamente, sino en una posibilidad de varias organizaciones confiadas a la iniciativa del intérprete, y se presentan, por consiguiente, no como obras terminadas que piden ser revividas y comprendidas en una dirección estructural dada, sino como obras *abiertas* que son llevadas a su término por el intérprete en el momento en que las goza estéticamente. (Eco, 1979)

La crisis de autoría

Como se ha comentado anteriormente, en el lenguaje artístico del grabado, la autoría no es unipersonal, aunque la figura del artista esté plenamente reconocida. En lenguajes artísticos posteriores, como el cine, la autoría múltiple está plenamente consensuada. El modo en que se desarrolla la autoría en la producción artística de la cibercultura tiene cierto paralelismo con la investigación científica, en la que la figura del científico aislado ha perdido (casi) todo su sentido y la investigación tienen lugar en equipos más que en personalidades, algo semejante ocurre en el arte de la cibercultura-

Como se ha apuntado, el declive de la figura del autor no concierne al arte o la cultura en general, y se circunscribe a las obras de la cibercultura. Como Lévy analiza, la noción de autor está muy vinculada a una particular configuración de relaciones sociales en los ámbitos económico y jurídico. En la literatura oral no existe autoría, ni en la mitología griega o en las catedrales. Sin ser obras firmadas, nadie duda de su capacidad portadora de sentido. El redactor se convirtió en autor a consecuencia de los derechos que afloraron con la imprenta. El autor, señala Lévy, emerge de una ecología de medios de comunicación y una configuración económica y jurídica determinadas. Al cambiar totalmente esta configuración en la cibercultura el autor pasa a un segundo plano. Y, afirma Lévy, quizá esto no sea tan grave, ya que la preeminencia del autor no condiciona ni el desarrollo de la cultura ni la creatividad artística.

Del concepto al hecho, a modo de conclusiones

En los parágrafos precedentes se ha efectuado un breve recorrido por algunos conceptos que la cultura digital ha puesto en cuestión. Pero una cosa es la vigencia de las ideas y otra bien distinta su validez en la sociedad y en

el mercado. Para clarificar a que nos referimos, no hay duda que la cibercultura está transformando radicalmente, a escala mundial, las industrias culturales en música, que han perdido la mitad del negocio en 10 años. Las tensiones entre piratería, el desarrollo de los RDM o los esfuerzos para la mutualización del pago en Internet, no han conseguido aun un modelo económico estable para financiar este nuevo escenario. Además de las corporaciones internacionales, la cibercultura ha puesto en crisis también las políticas de excepción cultural y de protección de la diversidad cultural negociadas en la OMC, las GATT o la UNESCO. En estos casos el uso de términos como *revolución cultural* son apropiados. La evolución de la oferta y la demanda culturales muestran también, claramente, que las prácticas culturales dejarán de estar asociadas necesariamente a un soporte físico (como el papel) o a un espacio (como el teatro o el cine). La expresión artística personal y la comunicación pasa por la pantalla, donde confluye la distracción, el entretenimiento y la cultura. Según Renauld (VV.AA., 1996) estamos ante un cambio tecno-cultural que modifica “las nociones de ‘arte’, de ‘ciencia’, de ‘técnica’, de ‘hombre’, de ‘espacio’, de ‘tiempo’, de ‘materia’, de ‘cuerpo’, de ‘realidad’, etc... abriéndolas a significaciones profundamente renovadas”. Nuevas imágenes-píxel; nuevos imaginarios pantallizados que generan una visualidad cultural distinta a la tradicional y que modifican lo axiológico, lo epistemológico y lo estético:

No hay duda de que las nuevas imágenes expresan al mismo tiempo estas dos dimensiones de existencia: tecnificación, industrialización de lo imaginario por una parte pero también, al mismo tiempo, imaginario tecno-cultural activo, creativo, capaz de hablar culturalmente (y no sólo manipular técnicamente) las técnicas y los procedimientos del momento, de abrir nuevos espacios/tiempos para una nueva era de lo sensible...” (VV.AA., 1996)

Sin embargo, y en contraste con las tendencias señaladas en el punto anterior, cabe relativizar el impacto de la revolución digital en las prácticas culturales. En el caso citado de Francia, por ejemplo, aun modificando notablemente las condiciones de acceso a la cultura del conjunto de la sociedad francesa y el desequilibrio de las industrias culturales, no ha cambiado la estructura general de prácticas culturales y se mantienen las tendencias ya existentes con anterioridad a Internet, que muestran un descenso de la lectura o, en las generaciones jóvenes, una mayor identificación con la cultura anglosajona, tanto en música como en cine.

Si contemplamos la cadena de valor del mercado artístico (formación e investigación en la universidad, políticas de soporte público desde las administraciones públicas, programación de museos, celebración de festivales, etc.), en conjunto, debemos constatar que el impacto de la cibercultura ha sido limitado. Se mantienen tanto los lenguajes artísticos tradicionales como las instituciones culturales de legitimación cultural. Las visitas virtuales a los museos o la multiplicación de las imágenes hasta el infinito pueden incrementar el interés por los originales y constituir un canal muy eficaz de promoción.

A la *cultura de repertorio* que hemos conocido, en todos los géneros culturales, se está añadiendo una cultura efímera de experimentación, difícil de integrar en las instituciones culturales tanto por el carácter mutante de su naturaleza como por la inadecuación de las instituciones a estas dinámicas. No hay duda, sin embargo, que debemos acercar la experimentación amateur al repertorio profesional y en la necesidad urgente de construir pasarelas entre dos mundos en divergencia.

En el Arte de la tercera etapa del capitalismo o de la Era transnacional que describe Fajardo, con sus “máquinas electrónicas, elaboradas para la representación y reproducción de imágenes más que para su producción”, se imponen nuevas formas de aprehender el contexto social desde una perspectiva video-cultural. Sirva como conclusión esta reflexión de Fajardo haciendo referencia a la nueva *sensibilidad emergente* que ya aludía Susan Sontag en el año 1965 en su escrito “Una cultura y la nueva sensibilidad” (Sontag, 1996):

Las hiperrealidades de las redes y sus hiperespacios están generando una nueva sensibilidad apenas vislumbrada por nosotros, y no sabemos aún cuáles serán sus dimensiones. Se hará necesario construir nuevas brújulas y nuevas cartografías para caminar por los espacios globales que nos esperan. Tendremos que estar preparados para asumir de forma más vital y profunda las nuevas categorías que el arte está presentando y presentará en las próximas décadas. Las nociones de heterogeneidad, discontinuidad, de fragmentación, simultaneidad, diferenciación, simulación, de pastiche, bricolage y de lo aleatorio, se irán acentuando cada día más entre las producciones estéticas, ante lo cual debemos poseer una actitud despierta para observar tanto sus debilidades como sus grandezas. (Fajardo, 2010)

Cuarenta y siete años después, las reflexiones de Sontag entorno a la relación entre la cultura científica-tecnológica y la artística-literaria, y los aspectos derivados de dicha comparación (autoría, original, pancultura, cultura *alta* y *baja* o popular, experimentalidad científica y artística, etc.) continúan en el centro de la polémica contemporánea:

De hecho ningún divorcio cabe entre la ciencia y la tecnología, por una parte, y el arte, por la otra, como no puede haber divorcio entre el arte y las formas de vida social (...). Pero, indudablemente, la mayoría de las personas se adaptan con lentitud a tales cambios —especialmente en la actualidad, cuando los cambios ocurren con una rapidez sin precedentes. (Sontag, 1996)

Esta rapidez en los cambios que vaticinaba Sontag supera, quizás, todo pronóstico y plantea urgentemente una redefinición de cultura o cibercultura.

Referencias bibliográficas

Benjamin, W. (2000). *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Paris: Gallimard. (Ed. Orig.1939).

- Cabo de la Sierra, G. (1979). ¿Qué es la obra gráfica original? En *Grabados, litografías y Serigrafías. Técnicas y procedimientos*. (Págs. 37 y ss.). Madrid: Esti-Arte.
- Donnat, O. (2009). *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique*: Enquête 2008. Paris, La Découverte: Ministère de la Culture et de la Communication.
- Donnat, O. (2010). Les pratiques culturelles à l'ère numérique. *L'Observatoire. La revue des politiques culturelles*, Hiver 2010, (17).
- Eco, U. (1979). *Obra abierta*. Madrid: Planeta-Agostini, (Ed. Orig.1962).
- Fajardo, C. (2010). Hacia una Estética de la Cibercultura. Colombia: *Revista Observaciones Filosóficas*, (2º semestre) (11).
- Ferrater Mora, J. (1984). *Diccionario de Filosofía*. Madrid: Alianza Editorial, Tomo 4 p. 2790.
- Khalili, N. (2005). La Obra Fílmica en la Época de la Reproducción Digital. Colombia: *Revista Observaciones Filosóficas*, (2º semestre) (1).
- Keen, A. (2007). *The cult of amateur. How today internet is killing our culture and assaulting our economy*. London-Boston : Nicholas Brealey Publishing.
- Le Glatin, M. (2007). *Internet: un séisme dans la culture?* Toulouse, Éditions de l'attribut.
- Le Glatin, M. (2010). Du consumérisme à l'autonomie: Le numérique vient d'entrouvrir une porte. *L'Observatoire. La revue des politiques culturelles*, Hiver 2010, (17).
- Lévy, P. (1997). *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe dans le cadre du projet "Nouvelles technologie: coopération culturelle et communication"*. Paris: Éditions Odile Jacob / Éditions du Conseil de l'Europe.
- Mintzberg, H. (1994). *The Rise and Fall of Strategic Planning. Re-conceiving Roles for Planning, Plans, Planners*. New York : The Free Press.
- Observatoire des Politiques Culturelles. *L'Observatoire. La revue des politiques culturelles*. Grenoble:Observatoire des politiques culturelles. Núm. 37. Hiver 2010. *L'ère numérique: un nouvel âge pour le développement culturel territorial*
- Piscitelli, A. (1995). *Las ciberculturas. En la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós.
- Postman, N. (1986). *Divertirse hasta morir: el discurso público en la era del "show business"*. Barcelona: Ediciones de la Tempestad.
- Sontag, S. (1996). *Contra la interpretación*. Madrid: Santillana.
- Siegel, L. (2010). L'originalitat i Internet. *Revista Cultura*, novembre de 2010, (7), *La cultura en l'era digital*. Generalitat de Catalunya, 220-231.
- VV. AA. (1996): *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid: Ed. Cátedra.
- Vilagut, M. (2012): *La realidad dentro de la ficción*. Trabajo de investigación T.R. Sagrat Cor Diputació. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=OgZBC2eGdeY>

Abstract: The tension between original and copy is not new. Part of its current situation lies in the inadequacy of intellectual property legislation and the structure of some cultural industries to the reality of the digital paradigm. In this article we analyze and ponder other alleged dilemmas, such as the increasing weight of the virtual in the communicative space in which the creative-production-diffusion-artistic legitimation process takes place. The reflection on the profound changes involved in the assumption of digital culture in artistic communication provides indications about what ingredients integrate originality in the 21st

Key words: Communication - Digital Culture - Authority - Legitimation - Engraving - Originality.

Resumo: A tensão entre original e cópia não é inovadora. Parte de sua atualidade arraiga na inadequação da legislação sobre propriedade intelectual e da estrutura de algumas indústrias culturais à realidade do paradigma digital. Neste artigo analisam-se e ponderam outras *supostas* disyuntivas, como o crescente peso do virtual no espaço comunicativo no que tem lugar o processo de criação-produção-difusão- legitimação artística. A reflexão sobre as profundas mudanças que supõe a assunção da cultura digital na comunicação artística contribui indicações sobre que ingredientes compõem a originalidade no século XXI.

Palavras chave: Comunicação - Cultura digital - Autoridade - Legitimação - Gravado - Originalidade.

(*) **Eva Figueras Ferrer**. Doctora en Bellas Artes y Licenciada en Bellas Artes y en Ciencias de la Educación por la Universidad de Barcelona (España). Profesora de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona. Responsable del grupo de innovación docente *Mejora de la Calidad Docente de la Facultad de Bellas Artes*, y miembro de los grupos de investigación *Pintura Dibujo y Grabado versus nuevos procedimientos y materiales*, (SGR Generalitat de Catalunya) y *El rostro humano: identidad y parecido*, HAR2010-2066, MICINN y *Catalogación de obra de artista basada en la anotación automática de imágenes*. (Re. 009367 Expediente: LE/AA).